

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings

IDIOMAS QUE NO SON COMPATIBLES EN LA INTERFAZ XBOX 360™

Si tu juego está disponible en un idioma que no es compatible con la Interfaz Xbox 360™, debes seleccionar la zona (región) correspondiente en Configuración consola para activar ese idioma en el juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com

CONTROLLER DIAGRAM





ÍNDICE

Bienvenido	3
Universidad Barnett.....	3
Modo Historia y modo Juego libre	3
Explorar la universidad Barnett	3
Multijugador.....	4
Información en pantalla	4
Habilidades de los personajes	5
Objetos	7
Coleccionables.....	8
Guardar y cargar.....	9
Servicio de atención al cliente	9
Créditos.....	10
Contrato de licencia de producto.....	15

BIENVENIDO

Es listo, apuesto, valiente, ¡y de plástico! ¡Bienvenido a LEGO® Indiana Jones™: la trilogía original! Junto a un variado elenco de amigos y enemigos, Indy busca los hallazgos arqueológicos más importantes de todos los tiempos. Usa tu látigo para desatar la diversión y saltar a la acción en esta nueva aventura de LEGO®.

UNIVERSIDAD BARNETT

El aula de Indiana

Camina por los pasillos donde algunas de las mentes más brillantes han discutido acerca de los descubrimientos más importantes de todos los tiempos. Una de las más famosas, Indiana Jones, se ha convertido en el profesor más popular que ha tenido la escuela. ¡Además de atender a sus deberes como profesor, el Profesor Jones planea aquí su siguiente gran aventura arqueológica!



Modos de juego

Para lanzarte a la acción, consulta los tres mapas que conducen a las tres aventuras de *Indiana Jones: En busca del arca perdida*, *El templo maldito* y *La última cruzada*. Cada mapa tiene 6 ubicaciones que conducen a los diferentes capítulos. Cuando termines *Templo perdido*, el primer capítulo de la aventura *En busca del arca perdida*, se desbloquearán otros capítulos que te permitirán avanzar, en paralelo, en las tres aventuras de Indy.


MODO HISTORIA Y MODO JUEGO LIBRE

En el modo Historia puedes revivir los momentos de más acción de las películas de Indy. Puedes seguir las peripecias de sus aventuras y jugar con los personajes originales. ¡Y no te olvides del modo Juego libre! Claro, es muy divertido jugar con los personajes originales, ¡pero imagínate lo divertido que sería jugar en esas increíbles aventuras con los personajes que quieras! Tendrás que jugar en cada capítulo con los personajes originales en el modo Historia antes de poder jugar con los que quieras en el modo Juego libre.

Ten en cuenta que el decano de Arqueología considera que los niveles del modo Juego libre son demasiado divertidos y solo te ha proporcionado algunos personajes para jugar. Si quieres más personajes para elegir en el modo Juego libre, tendrás que desbloquearlos.

EXPLORAR LA UNIVERSIDAD BARNETT

La biblioteca

¡Visita la biblioteca para ver cómo cobra vida la historia! Habla con el bibliotecario y aumenta tu colección de personajes para el modo Juego libre. Pulsa el Botón  para tocar a otros personajes de la biblioteca y pasar a controlarlos.



La sala de correo

En el mundo de LEGO® todo es posible. En la sala de arte puedes crear tus propios personajes personalizados, ¡y luego llevarlos a una aventura del modo Juego libre!

La oficina de correos

Cuando vayas de aventuras por todo el mundo, busca paquetes escondidos, contienen artefactos antiguos de gran poder. Cuando los encuentres, recógelos y llévalos a un buzón. Una vez que tus viajes hayan terminado y vuelvas a la universidad Barnett, ve a la sala de correo y recógelos, ¡tras pagar los gastos de envío, por supuesto! Puedes activar o desactivar estos poderes "extra" con el menú Extras, desde el menú Pausa.

El aula de matemáticas



¿Tienes un código secreto? ¡Enhorabuena! Escríbelo en la pizarra que hay aquí.

Explorar y descubrir

Hay muchos rumores acerca de las zonas secretas de la universidad Barnett. Se dice que quizá haya niveles secretos en alguna parte, esperando a ser encontrados. ¿Podrás descubrir la verdad?

MULTIJUGADOR

La arqueología no consiste solo en descubrir tumbas perdidas y esperar encontrar una "X" que marque el lugar. ¡Es una ciencia social! Las aventuras de Indy a menudo tienen éxito porque tiene a alguien que lo ayuda.

Para que un segundo jugador se una a ti, pulsa el Botón  en el segundo mando. Si quieres retirarte, pulsa el Botón  y selecciona Salir en el menú Pausa.


INFORMACIÓN EN PANTALLA

Jugador 1
Salud




Piezas LEGO en
total
Jugador 2

Cambio



Para resolver los puzles tendrás que trabajar en equipo. Pulsa el Botón  en cualquier momento para cambiar de personaje.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Construir

En el mundo de LEGO® *Indiana Jones*, a menudo tendrás que construir un objeto con piezas LEGO® para superar un obstáculo. Aproxímate a un montón de piezas LEGO® y mantén pulsado el Botón  para construir.

El látigo


¡Una de las cosas más divertidas de jugar con Indiana Jones es su dominio del látigo! Úsalo para acceder a zonas de los niveles a las que no se pueda llegar andando o saltando. Busca plataformas de madera aptas para el látigo y descubrirás muchos de sus usos. Pulsa el Botón  para arrastrar objetos, volcarlos, tirar de ellos, activarlos y destruirlos con esta técnica. El látigo puede también usarse para desarmar a los enemigos. Esta habilidad se activa con el Botón .

Combate

Casi todos los personajes del juego tienen un estilo de combate. ¡A ver cuál te gusta más! Pero recuerda que algunas armas tienen habilidades que te pueden ayudar a completar un capítulo. Por ejemplo, la pala también se puede usar para desenterrar tesoros y piezas que se emplean para resolver los puzles.



Transportar

¿Qué puedes hacer cuando necesitas llevar un objeto de un sitio a otro? ¡Recogerlo, por supuesto! Siempre que estés cerca de un objeto, pulsa el Botón  para recogerlo. Busca plataformas verdes especiales para dejarlos caer.



Trepar por una cuerda/balancearse

Cualquier personaje puede trepar mediante cuerdas a zonas más altas. Salta hacia la cuerda y agárrala con el **stick izquierdo** para acceder a las plataformas superiores. Pulsa el botón de salto otra vez para soltar la cuerda.

Academia

En el mundo de *Indiana Jones*, os personajes académicos como el Profesor Jones Sr. y Marcus Brody tienen la capacidad de acceder a zonas del nivel al descifrar imágenes aparentemente confusas. Recoge libros para permitir que cualquier personaje pueda usar esta habilidad.



Excavar

Los personajes de excavación como Sallah y Satipom tienen la capacidad de desenterrar objetos y descubrir entradas a nuevas zonas del nivel.

Recoge una pala para permitir que cualquier personaje pueda usar esta habilidad.



Acceso por tamaño menor

¡A veces el mejor personaje es el más pequeño! Los personajes pequeños como Short Round y Maharajah tienen la posibilidad de acceder a lugares especiales gracias a que son más pequeños. Los personajes pequeños pueden entrar en uno de estos lugares y salir a otra zona en una ubicación diferente y viceversa.



Lanzamiento de objetos

¿Se te ha terminado la munición? ¡Pues empieza a tirarles la habitación a la cabeza! La mayoría de los personajes pueden lanzar sillas y botellas a los enemigos. Pulsa el Botón **B** una vez para recoger el objeto y vuelve a pulsarlo para lanzárselo al objetivo.



Plátanos/mono

Hora de hacer monerías. Cuando no puedas entrar en una zona porque está demasiado elevada o porque el camino es demasiado estrecho, lanza un plátano a lo que quieras y deja que un mono se ocupe de ello.



Mecánica

Ciertos personajes tienen la capacidad de reparar cualquier máquina estropeada. Busca las chispas y pulsa el Botón **B** cuando el personaje tenga una llave inglesa en sus manos.



Acceso de personajes especiales

Hay ciertas zonas en las que solo pueden entrar oficiales o Thuggees, pero tú también puedes hacerlo si te pones el tocado correcto. Recoge los gorros de los enemigos derrotados para disfrazarte con ellos, luego ponte delante de un puesto de guardia o de una estatua de Thuggee y pulsa el Botón **B** para entrar. En general, hay dos tipos de paneles de activación:

- Militar
- Thuggee

OBJETOS

Para destruir

Hay ciertos objetos que puedes destruir con el látigo, con una pistola o con un ataque cuerpo a cuerpo. Al ser destruidos, estos objetos dejan caer piezas de LEGO® o elementos para construir.



Construcciones estándar

Las construcciones son motones de piezas de LEGO® con las que se pueden construir objetos en el nivel como interruptores, palancas y peldaños. Cuando estés cerca de un montón de bloques que se agitan, mantén pulsado el Botón **B** para empezar a construir. Algunas construcciones tienen propiedades "especiales". Al usar una construcción especial, debes encontrar las tres rocas azules y colocarlas en una plataforma de construcción especial de color azul. Solo entonces podrás construir el objeto especial.



Objetos de LEGO® de plata

Los objetos de LEGO® de plata solo pueden destruirse con grandes explosiones. Busca dinamita o una bazuca para eliminar esos objetos.





Objetos que se pueden mover

Algunos objetos del juego pueden ser empujados si caminas contra ellos. Para tirar de objetos hacia atrás, camina hasta su agarradera y luego mueve el **stick izquierdo** en la dirección contraria.



Antorchas especiales

Puedes usar las antorchas para despejar el camino de criaturas y destruir obstáculos. Además, las antorchas pueden prender fuego a ciertos objetos.

Fobias

Ciertos personajes tienen fobias que no les permiten seguir adelante. Por ejemplo, Indiana Jones teme a las serpientes, el Profesor Jones teme a las ratas y Willie teme a los bichos. Encuentra una antorcha para eliminar las serpientes, las ratas y los bichos que se interpongan en tu camino y superar los miedos del personaje.

Dinamita

Puedes usar la dinamita para provocar grandes explosiones, solo tienes que hacerte con una antorcha encendida para prenderla. Estas explosiones a menudo destruyen objetos de LEGO® de plata que no pueden destruirse con armas normales.

COLECCIONABLES



Piezas

Las piezas son la moneda oficial de LEGO® y se usan para comprar personajes, habilidades y consejos. Hay cuatro tipos de piezas de LEGO®, cada una con un valor diferente:

Plata: 10 puntos
Oro: 100 puntos

Azul: 1.000 puntos
Morado: 10.000 puntos



Artefactos

Hay diez piezas de artefacto en cada capítulo. Algunas se pueden conseguir en el modo Historia, pero la mayoría solo se pueden obtener en el modo Juego libre. Debes recoger las diez para completar el artefacto.



Corazones

Algunos objetos y enemigos revelarán fragmentos con forma de corazón al ser destruidos. Recógelos para recuperar tu salud.

GUARDAR Y CARGAR

Al completar un capítulo por primera vez o comprar un objeto, se te pedirá que selecciones un archivo guardado. Elige dónde quieres guardar y pulsa el Botón **A** para confirmar.

Se te preguntará si deseas activar el autoguardado. Es recomendable que lo hagas. De este modo, LEGO® Indiana Jones: la trilogía original guardará tus progresos en este archivo automáticamente al final de cada capítulo.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego o necesitas alguna ayuda o pista, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

NEXIUM

Complejo Empresarial IMCE – Edificio B
C/ Enrique Granados, 6
28223 Pozuelo de Alarcón – Madrid
Telf/Fax: 902.366.870
Email: activision@nexiumcs.com

Nuestro horario es de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 18:00 horas.

Coste de establecimiento de llamada 0,083 . Coste de llamada por minuto de 0,067 . Tanto el coste de establecimiento de llamada como el coste de llamada por minuto pueden estar sujetos a pequeñas variaciones dependiendo del operador de telefonía fija o móvil desde el que efectúe la llamada o según las ofertas que pueda tener contratadas con su proveedor de telefonía. Para cualquier duda, por favor, aconsejamos que consulte con su compañía habitual de telefonía, tanto fija como móvil.

Asimismo, si lo prefieres, para cualquier problema técnico, pistas o trucos sobre uno de nuestros juegos, envía un correo electrónico a

activision@nexiumcs.com

No olvides indicar en qué consiste el problema y la versión o plataforma del juego. Cuantos más detalles nos des, mayor podremos ayudarte.

GRÉDITOS

Xbox 360 Credits

Developed by Travellers Tales

Director
Jon Burton

Head of Production
Paul Flanagan

Producer
Steve Wakeman

Head of Art
James Cunliffe

Head of Animation
Jeremy Pardon

**Head of LEGO®
Programming**
John Hodskinson

VP of Technology
Dave Dootson

**Lead Game
Programmer**
Glyn Scragg

Game Programming
John Hodskinson
Mike Jackson
Carl Lloyd
David O'Reilly
Paul Connor
Ralph Ferneyhough
Glyn Scragg
Luke Giddings
Mike Spencer
Nicholas Jablonowski
Kevin Fairbairn
Jose Mendez

**Lead Game Systems
Programming**
Dave Dootson
Steve Monks
Richard Taylor
Ralph Ferneyhough
Paul Conner

Engine Technology
Jon Arden
Ali Brown
Julien Champagne
Steven Craft
Paul Hunter
Alan Murta
Vassilis Pouloupoulos
Hlynur Tryggvason
*Lead Tools
Programmers*
Roland Hougs
Alistair Crowe
Dave Connell

Programming
Dave Connell

Design Direction
Jon Burton
James Cunliffe
John Hodskinson
James Kay
Glyn Scragg

Lead Designer
James Kay

Designers
Wil Evans
Stephen Sharples

Front End Artist
Mike Snowdon

**Lead Technical
Artist**
Deborah Crook

**Level Setup &
Artwork**
Mike Snowdon
Barry Thompson
Dave Burton
Martin Palmer

Keith Shankland
Stuart Deakin-Berry
Michael Battersby
Cheng Xiang
Neil Allen
David Wollen
Liam Fleming
Dimitris Krokidis
Chris Vaughan
James Cunliffe
Deborah Crook

**Lead Environment
Artist**
Robert Dickerson

Environment Artists
Paul McCormack
Igor Zielinski
Stuart Niblock
Richard Walker
Ezhi Vandan
Al Dooley
David Llewelyn
Euan Morrison
Darren Edwards
Jonathan Hooper
Nicola Daly

Concept Artists
Tim Hill
Paul McCormack

**Lead Cutscene
Animator**
David Brown

Cutscene Animation
Mark Brown
Duncan Kinnaird
Charlotte Parker
Phil Gray
Andrew Unsworth
Vineet Chander
Jo Chalkley
Chris Woodworth
John Willmann

**Additional
Cutscene Animation**
Bill Martin

**Additional
Storyboard Artwork**
Justin Exley

Lead Character Animator
Helen Kershaw

Character Animation
Helen Kershaw
Richard Greene
John Willman
James Stuart
Stuart Wilson

**Additional
Character Animation**
James Dawson
Annika Barkhouse

Storyboard Artwork
Colm Duggan

Lead Character Artist
Will Thompson

Character Artists
Neil Crofts
Neil Farmer

Vehicle Artist
Charles McNair

**Head of Music
and Sound Effects**
David Whittaker

Music & Sound Effects
Adam Hay

QA Tester
Jon Mayer

Special Thanks
TT Fusion, Arthur Parsons,
Lukasz Migas, Kieran
Gaynor, Arkadiusz Duch,
Ryszard Momot, Przemyslaw
Przybylski, Rafal Machelski,
Andrzej Krajewski, Sam,
Ben and Helen Burton, Nicky
Bowyer, Fay Briscoe, James
and Laurence Brown, Dawn

Burton, Phil, Francesca
Charlesworth, Samantha
Crowe, Helen, Jacob
and Sarah Cunliffe, Leah
Donahue, Dale Wilson, Dylan
Dawson, Emma and George,
Stevie G, James Henderson,
Mashhuda Glencross, Jane,
Max and Charis, Donna
Pardon-Gallagher, Ned and
Sara Gray, Samantha Lacey,
Pervigilo, Alison and Evan
Scragg, Stripey and Taylor,
Lily-May, Gary Vibealite,
Amanda, Charlotte and
Heather Edwards, Molly-
Rose and Grace, Jayne
Stephen, Olivia Wahlen, Sonia
Chabouni, Emily Thompson,
Kristian Clarke, Ash, Symen,
Kathryn Rennie, Barrie and
Theresa Crofts, Rhoda Daly,
Emma McHarrie, Harley,
Marilena Aspioti, Mixalis
Krokidis, Maria Lines, Linda
Edwards, Amy Clarke, Frank,
Cath and Lee Niblock, Sen,
Kai, Keith Greene and Nikos
Aspiotis.

TT Games Publishing

Managing Director
Tom Stone

VP Publishing
Jonathan Smith

Producer
Nick Ricks

Associate Producer
Mike Candy

Lead Testers
Graham Stark
Shaun Leach

QA Testers
Simon Arnold
James Beaton
Harry Dean

Carl Fell
Manjit Gill
Richard Gregory
Vincent Grogan
Geir Lunde
Tom Nicholas
Phillip Ring
Harjot Sidhu
Peter Spencer
Marek Werno
Nige Wynn
Jon Mayer

Compliance Group
James Beaton
Manjit Gill
Vincent Grogan
Tom Nicholas
Phillip Ring

QA Tech
Nige Wynn

Additional Testing
Toby Smith
Sam Smith

Marketing Assistant
Richard Earl

**Business
Development**
Garry Edwards

Financial Controller
Mike Wyre

LEGO Company
Michael Boland
Michael Pratt
Linda Hegarty
Jill Wilfert
Tamara Damarjian
Henrik Saaby Clausen

LUCASARTS

a division of
Lucasfilm
Entertainment
Company Ltd.

Producer
Shawn Storc

Associate Producer
Kellam Eanes
David "Rogue"
Silverstein

Assistant Producers
Kevin Clement
Andrew Bell

**Production
Assistant**
Chris Thomas

Executive Producer
Darren Atherton

**VP of Product
Development**
Peter Hirschmann

**Assistant to the
VP of Product
Development**
Lynda Benoit

**Director of
Developer Relations**
Harry Kinney

**External Production
Coordinator**
Alden Schell

**International
Executive Producer**
Joey MacArthur

**Senior Localization
Producer**
Hiromi Okamoto

**Localization
Producer**
Alben Pedroso

**Assistant
Localization
Producer**
Jeffrey Eng

**International
Production
Assistant**
John Stratford

Director of Audio
Darragh O'Farrell

Music Supervisor
Jesse Harlin

**Audio Department
Coordinator**
Meg Crowel

**In-game
Sound Design**
Dave Levison

**Cinematic Sound
Design and Mixing**
Erik Foreman
Skywalker Sound

Music Editor
Peter McConnell

Original *Indiana
Jones* music
composed by John
Williams. © & ©
Lucasfilm Ltd.
& TM. All rights
reserved. Used
under authorization.
Published by
Bantha Music (BMI).
Administered by and/
or co-published with
Warner-Tamerlane
Music Publishing
Corp. (BMI).

QA Lead
Jeff Loney

Assistant QA Lead
Chris Morales

QA Testers
Jason Pimentel
Ben James

Mark Dominguez
David Kirk
Patrick Kouse

QA Senior Lead
Gary Chew

QA Supervisor
Toby Mast

**Lead Compliance
Tester**
Matt Tomczek

**Assistant Lead
Compliance Tester**
Don Berger
Wilfredo Dimas

Compliance Testers
Travis Fillmore
Michael Castillo
Kamel Perez
Jesse Tavizon
Sean Haeberman

**Compliance
Manager**
David Chapman

**Senior Lead
Compatibility
Technician**
Chris Adams
Tom McFarland

**Lead Compatibility
Technician**
Matt Bishop

Compatibility Technician
John Shields

Compatibility Manager
Lynn Taylor

MP Lab QA Lead
Seth Benton

MP Lab QA Testers
Matt Boland
Luis Buenaventura

Marco Crescenti
Michael Kolin
Adam Smith

**Production Services
Coordinator**
Eva Holman

**Production Services
Operations Manager**
Jay Geraci

**Senior Mastering
Lab Technicians**
John Carsey
Scott Taylor

Mastering Lab Technician
Jonathan Layton

**Console Resource
Coordinator**
Eric Knudson

**Senior Product
Support Lead**
Jason Smith

**Product Marketing
Manager**
Erin English

**Director of
Global Marketing**
Kevin Kurtz

**Integrated Marketing
Manager**
Matt Shell

**Creative
Services Manager**
Hez Chorba

**Director of
Marketing Services**
Ken Epstein

**Marketing
Services
Coordinator**
Heather Wagner

**Sr. Public Relations
Manager**
Adam Kahn

Public Relations Manager
Hadley Fitzgerald Mickel

**Director of
Public Relations**
Margaret Grohne

**Channel Marketing
Manager**
Sande Ferrera

**International Sales
Manager**
Chris D'Avanzo

**Global Sales
Planning Manager**
Arnold Lee

Sales Coordinator
Arielle McKee

Director of Global Sales
Dorothy Ferguson

**Consumer Insights
Manager**
Elina Shcop

**Senior Manager
of Business
Development**
Ada Duan

**Vice President of
Production Services**
Atsuko Matsumoto

**Vice President
of Finance**
Kevin Parker

**Director of Financial
Planning & Analysis**
Bill Liu

Studio Coordinator
Elyse Regan

**Global Materials &
Manufacturing Manager**
Evelyne Bolling

Sales Operations Manager
Jason Periera

**Operations Materials
& Manufacturing**
Myra Villadolid
John Abinsay
Carlos Bustillo

**Sales Operations
& Credit**
Trisha Young
Helen Dear
Jason Vincenti
Raul Varguez
Phillip He

**Director of Studio
Operations**
Mark Kyle

**Director of Credit
& Sales Operations**
Cynthia del Rosario

**Internet Production
& Design Manager**
Nicole Love

Internet Production Developer
Dennis VonGalle

Internet Production Developer
Mike Young

Senior Designer
Craig Drake

Associate General Counsel
Nell O'Donnell

Business Affairs
Anne Marie Hawkins
Douglas Reilly
Carole Vandermeide

IT Operations Support
Victor Tancredi-Ballugera
John von Eichhorn
Chad Williams
Brian Wong
Dylan Coates
Greg Millies
Randy Severson
Daryll Jacobson
Robert Santos
Robert Jordan
Dinesh Katariya
Fisher Key
Wes Anderson
Matt Gallagher
Brad Grantham
Lee Mehelis
Melanie Jacobson
Brendan Lloyd
Rich Murillo

Sr. HR Manager
Blaira Chaput

HR Representative
Trisha Buendia

LUCAS LICENSING
a division of
Lucasfilm Entertainment Company Ltd.
Chris Gollamer
Derek Stothard
Ashley Matheson
Paul Southern
Howard Roffman

Special Thanks
Jim Ward
Erin Haver

Very Special Thanks
George Lucas

ACTIVISION UK

SVP-European Publishing
Joerg Trouvain

General Manager
Alison Cressey

EU Senior Brand Manager
Amanda Welch

UK Senior Brand Manager
Aruna Sinha

Director of Production Services - Europe
Barry Kehoe

Localisation Project Manager
Corinne Callois

Localisation Co-ordinator
Gina Clarke

European Supply Chain Director
Andy Chaplin

Manager EUP Creative Services
Jackie Sutton

Creative Services Project Manager
Mark Lugli

Creative Services Co-ordinator, Box and Docs
Anita Ghuman

PR Executive
Ben Lawrence

Senior Manager-Operations & Inventory
Kevin Smith

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planner
John Connelly

European Facilities & Business Services Manager
Nicky Lothian

ACTIVISION SPAIN

Managing Director
Carlos Pombo

Marketing Manager
Fernanda Delgado

Brand Manager
Isabel Sánchez

PR Manager
Mónica García

Sales Manager
José Manuel Louro

Spanish Localisation
Synthesis Iberia